



제 417회 국회(임시회)
제1차 문화체육관광위원회

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

검 토 보 고

〈 게임산업진흥 종합계획 수립주기 명시 등 〉

■ 강유정의원 대표발의(의안번호 제2201956호)

2024. 8.

문화체육관광위원회

수석전문위원 김원모

목 차

I . 제안경위	1
II . 제안이유 및 주요내용	1
III . 검토의견	2

I. 제안경위

가. 발 의 자: 강유정의원 등 15인

나. 발 의 일: 2024. 7. 18.

다. 회 부 일: 2024. 7. 19.

II. 제안이유 및 주요내용

현행법에 따르면 문화체육관광부장관은 게임산업의 진흥을 위한 중
합계획을 수립·시행하도록 하고 있으나 그 수립주기에 대한 규정은
없는데, 「스포츠산업 진흥법」, 「독서문화진흥법」, 「출판문화산업
진흥법」 등의 문화관련 진흥에 관한 법률에서는 기본계획의 수립주
기가 5년으로 명시되어 있어 중장기적 관점에서 정책이 추진되고 체
계적으로 사업이 수행되고 있다. 이에 현행법에서도 기본계획에 대한
수립주기를 5년으로 규정함으로써 기본계획이 효율적이고 체계적으로
추진되도록 도모하고자 한다(안 제3조제1항).

또한, 빠르게 발전하고 있는 게임산업의 특성상, 게임산업의 진흥에
관한 시책과 동향에 대해 시의적절하게 파악할 수 있도록, 문화체육관
광부장관으로 하여금 매년 게임산업 진흥에 관한 시책과 동향에 대한
보고서를 정기국회 시작 전까지 국회에 제출하도록 규정하고자 한다
(안 제3조의2 신설).

Ⅲ. 검토의견

1. 개정안의 요지

개정안은 문화체육관광부장관이 게임산업진흥 종합계획을 수립·시행하는 주기를 5년으로 명시하고, 문화체육관광부장관이 게임산업의 진흥에 관한 시책과 동향에 대한 연차 보고서를 매년 정기국회 개회 전까지 국회에 제출하도록 하려는 것임.

[개정안 조문대비표]

현행	개정안
제3조(게임산업진흥종합계획의 수립·시행) ① 문화체육관광부장관은 관계중앙행정기관의 장과 <u>협의하여</u> 게임산업의 진흥을 위한 종합계획(이하 “종합계획”이라 한다)을 수립·시행하여야 한다.	제3조(게임산업진흥종합계획의 수립·시행) ① ----- ----- <u>협의하여 5년마다</u> ----- ----- -----.
②·③ (생략)	②·③ (현행과 같음)
<u><신설></u>	<u>제3조의2(연차 보고)</u> 문화체육관광부장관은 매년 게임산업 진흥에 관한 시책과 동향에 대한 보고서를 정기국회 개회 전까지 국회에 제출한다.

2. 검토의견

현행법 제3조¹⁾는 문화체육관광부장관이 게임산업과 관련된 제도와 법령의 개선, 게임문화 및 창작활동의 활성화, 게임산업의 기반조성과 균형 발전, 국제협력 및 해외시장 진출 등의 사항을 포함한 ‘게임산업 진흥 종합계획’을 수립·시행하도록 규정하고 있음.

그러나 「스포츠산업 진흥법」²⁾, 「독서문화진흥법」³⁾, 「출판문화산업 진흥법」⁴⁾ 등을 비롯해 정부가 종합계획이나 기본계획을 수립·시행하는 주기를 5년으로 명시하고 있는 다른 입법례와 달리, 현행법에는 위 게임산업진흥 종합계획과 관련한 수립·시행 주기 등이 별도로 규정되어 있지 않음.

-
- 1) 「게임산업진흥에 관한 법률」 제3조(게임산업진흥종합계획의 수립·시행) ①문화체육관광부장관은 관계중앙행정기관의 장과 협의하여 게임산업의 진흥을 위한 종합계획(이하 “종합계획”이라 한다)을 수립·시행하여야 한다.
②종합계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다.
1. 종합계획의 기본방향
2. 게임산업과 관련된 제도와 법령의 개선
3. 게임문화 및 창작활동의 활성화
4. 게임산업의 기반조성과 균형 발전
5. 게임산업의 국제협력 및 해외시장 진출
6. 위법하게 제작·유통되거나 이용에 제공되는 게임물의 지도·단속
7. 게임산업의 건전한 발전과 이용자보호
8. 그 밖에 게임산업의 진흥을 위하여 필요한 사항으로서 대통령령으로 정하는 사항
③지방자치단체의 장이 제2항제3호부터 제5호까지의 규정에 해당하는 사업을 추진하고자 하는 경우에는 미리 문화체육관광부장관과 협의하여야 한다.
- 2) 「스포츠산업 진흥법」 제5조(기본계획 수립 등) ① 문화체육관광부장관은 스포츠산업 진흥에 관한 기본적이고 종합적인 중장기 진흥기본계획(이하 “기본계획”이라 한다)을 5년마다 수립·시행하고, 기본계획에 따라 스포츠산업의 각 분야별·기간별 세부시행계획(이하 “세부시행계획”이라 한다)을 수립·시행하여야 한다.
- 3) 「독서문화진흥법」 제5조(독서 문화 진흥 기본 계획) ①문화체육관광부장관은 관계 중앙행정기관의 장과 협의하여 독서 문화 진흥을 위한 기본 계획(이하 “기본 계획”이라 한다)을 5년마다 수립·시행하여야 한다.
- 4) 「출판문화산업 진흥법」 제4조(출판문화산업 진흥계획의 수립·시행) ① 문화체육관광부장관은 출판문화산업의 진흥에 필요한 기본계획(이하 “진흥계획”이라 한다)을 5년마다 수립·시행하여야 한다.

그에 따라 실제 문화체육관광부는 2008년 12월경 ‘게임산업진흥 중장기계획(2008~2012)’을, 2014년 12월경 ‘게임산업진흥 중장기계획(2015~2019)’을, 2020년 5월경 ‘게임산업진흥 종합계획(2020~2024)’을 발표하였고, 최근에는 지난 발표 이후 4년만인 2024년 5월에 ‘게임산업진흥 종합계획(2024~2028)’⁵⁾을 발표하는 등 불규칙한 주기로 중·장기 계획을 수립·시행하고 있으며, 이에 대해서는 종합계획의 발표 시기가 일정해야 한다는 지적도 제기되고 있는 상황임.⁶⁾

이에 개정안 제3조제1항은 위 계획의 수립·시행 주기를 다른 입법례와 같이 5년으로 명시하려는 것으로, 이를 통해 게임산업의 진흥을 위한 종합계획의 수립 및 시행이 중·장기적 관점에서 체계적으로 이루어질 수 있도록 할 뿐만 아니라, 정부 정책의 방향에 따라 큰 영향을 받을 수밖에 없는 중소 게임사 등을 비롯해 전반적인 게임업계의 예측가능성을 제고한다는 측면에서 입법취지의 타당성이 인정될 수 있다고 봄.

다음, 개정안 제3조의2 문화체육관광부장관이 매년 게임산업 관련 연차보고서를 국회에 제출하도록 하는 내용의 경우에도 게임산업 관련 현황과 시장 상황 등을 적시에 파악·분석하여 국회에 제공하도록 함으로써 합리적이고 효과적인 게임산업진흥 정책의 수립·시행을 도모한다는 점에서 입법취지의 타당성이 인정될 수 있으며, 「관광기본법」⁷⁾,

5) 게임산업진흥 종합계획(2024~2028)의 주요내용은 [참고] 자료 참조

6) 데일리게임, “문체부, 3월 ‘게임사업 진흥 종합계획’ 발표…게임업계 “발표 시기 일정해야””, 2024.2.2. 기사 참조

7) 「관광기본법」 제4조(연차보고) 정부는 매년 관광진흥에 관한 시책과 동향에 대한 보고서를

「국어기본법」⁸⁾, 「문화산업진흥 기본법」⁹⁾ 등을 비롯해 정부가 매년 국회에 연차보고서를 제출하도록 규정하고 있는 다른 입법례에 비추어 볼 때도 특별한 문제가 없다고 봄.¹⁰⁾

문 의 처
02)6788-5376

정기국회가 시작하기 전까지 국회에 제출하여야 한다.

- 8) 「국어기본법」 제8조(보고) 정부는 매년 국어의 발전과 보전에 관한 시책과 그 시행 결과에 관한 보고서를 정기회가 열리기 전까지 국회에 제출하여야 한다.
- 9) 「문화산업진흥 기본법」 제5조(연차 보고) 정부는 매년 문화산업 진흥에 관한 정책과 동향에 대한 보고서를 정기국회 시작 전까지 국회에 제출하여야 한다.
- 10) 다만, 보고의 ‘주체’ 및 ‘대상’과 관련해서는 ‘정부’의 경우 ‘국회’에, 정부 내 각 ‘부처’의 경우 국회 ‘소관 상임위원회’에 보고하도록 규정하는 입법례가 다수라는 점을 고려할 때, 개정안의 보고 주체·대상을 수정하는 방안도 검토해볼 필요가 있다고 봄.

참고

게임산업 진흥 종합계획(2024~2028) 주요내용

(자료: 문화체육관광부)

I 추진 배경

□ 게임은 콘텐츠 수출의 핵심이자 대표적인 여가문화로 성장

- '22년 국내 게임산업 매출액 22.2조 원, 세계 4위(7.8%) 차지,수출액은 90억 달러로 콘텐츠 수출액(132억 달러)의 약 70%
- 국내 게임 이용률은 62.9%로 보편적 여가 수단

□ 다만, 게임산업 성장 둔화로 새로운 성장동력 확보 필요

- '23년 시장규모는 전년 대비 10.9% 감소한 19.7조원으로 전망
- MMORPG 장르 일변도의 게임 양산, 중국 게임 부상 등 글로벌 경쟁 격화로 게임산업 성장에 한계

II 주요 내용: ^{비전}2028년, 게임산업 제2의 도약 원년

【추진 방향】

- ① PC·모바일게임시장 포화 ⇨ 콘솔·인디 게임 집중 육성으로 新시장 개척
- ② 과도한 규제 환경 ⇨ 불필요한 규제 혁신으로 국내 경영환경 개선
- ③ 게임에 대한 부정적 편견 상존 ⇨ 게임의 긍정적 가치 확산

① 게임산업 글로벌 경쟁력 강화

- (콘솔생태계 조성) △콘솔 플랫폼사(MS, 소니, 닌텐도) 연계 우수 게임 발굴 및 제작·유통, △콘솔게임 맞춤형 다년도(3년 이상), 대규모(최대 15억 원) 제작 지원, △콘솔 전문 인력 양성 등
- (인디게임 지원) △선도기업과 연계한 상생 협력형 창업 지원, △창업 인재 교육, △기획·제작 및 해외 판로 개척
- (시장별 수출 전략) △중국 통상협력 강화, △사우디, UAE 등 성장 잠재력 높은 중동시장 공략, △콘솔 중심 북미·유럽 선진시장 개척

- (산업 혁신동력 마련) △인공지능(AI), 증강·가상현실(AR·VR) 등 신성장 게임 지원, △AI 활용한 게임 제작 기술 및 자율주행 등 미래 모빌리티 연계 기술 개발(R&D), △세액 공제 및 투자자 확대

2] 규제 혁신 및 공정게임 환경 조성

- (규제 혁신) △온라인 게임 본인 인증 및 게임시간 선택제 개선, △게임물 등급분류 민간이양 및 내용 수정 신고 등 관련 규정 변경, △아케이드 산업 규제 완화 및 악의적 행위로 인한 행정처분 면제
- (공정한 게임의 룰) △권익보호센터 설치, △소송 특례 등 집단적·분산적 피해구제 방안 마련, △확률형 아이템 감시 시스템 구축

3] 게임산업 저변 확대

- (이스포츠 활성화) △이스포츠 지역 연고제 및 교내 이스포츠 활성화, △코치, 방송 기획 등 이스포츠 전문인력 양성, △산업 기반 마련 및 관광 등 타 산업과 연계한 부가가치 창출
- (전문인력 양성) △게임 인재 양성 프로그램, △인턴십 등 게임 인재 취업 지원, △게임 인재 복지기반 조성
- (모두가 즐기는 건전 게임 문화) △취약계층 게임 활성화, △늘봄 학교 연계 게임 리터러시, △질병 코드 대응 등 인식 개선
- (중주국 위상 확립) △지스타 세계적 게임쇼 도약 △게임문화박물관